



INMERSIVIDAD, DIGITALIZACIÓN Y POLARIZACIÓN:  
ELEMENTOS QUE REACONDICIONAN LA ESCENA  
CONTEMPORÁNEA

*IMMERSIVITY, DIGITALIZATION AND POLARIZATION: ELEMENTS  
RECONDITIONING THE CONTEMPORARY STAGE*

**Juan Pablo Cruces**

Universidad Complutense de Madrid

([juancruc@ucm.es](mailto:juancruc@ucm.es))

<https://orcid.org/0000-0002-1870-1820>



DOI: 10.32621/ACOTACIONES.2022.50.05

ISSN 2444-3948

**Resumen:** Acostumbrados a la inmediatez del ciberespacio, teatristas alrededor del mundo han buscado la manera de mantenerse relevantes ante una realidad que exige estímulos visuales cada vez más complejos. La realidad del teatro, lejos de ser substituida por producciones audiovisuales, no puede si no mezclarse buscando una identidad propia en la vasta biblioteca fílmica que existe en los servicios de streaming más conocidos. Por otra parte, con el advenimiento de la represiva corrección política en los medios, los escenarios corren el riesgo que el entretenimiento se polarice y se torne propaganda, independientemente de la posición que venga. La característica principal de las producciones escénicas en vivo sería la moneda de cambio entre un espectador ávido por nuevos incentivos, esto es «la interacción actor/espectador». Así, con referentes internacionales sobre el trabajo inmersivo, se ha optado por unir el convivio teatral con el tecnovivio que nos entregan las

herramientas de realidad virtual, condicionando así una performance en una pieza digital sin compromisos, pero con un atractivo singular: el hecho de que el espectador tenga la oportunidad de amoldar a su conveniencia lo que está observando y pueda, desde un distanciamiento, permitirse opinar mientras disfruta de una ficción, sin caer en una posible alienación.

**Palabras Clave:** Posdrama, Teatro Digital, Teatro Inmersivo, Polarización, Cultura Woke.

**Abstract:** Used to the immediacy of the cyberspace, theater artists around the world have sought ways to stay relevant in a reality that demands increasingly complex visual stimuli. Far from being replaced by audiovisual productions, theater seeks its own identity among the vast film library in streaming services. On the other hand, with the advent of repressive political correctness in the media, the stage runs the risk of entertainment becoming polarized, regardless of the position it comes from. The main characteristic of live productions is the exchange among an audience eager for new incentives, that is the «actor/spectator interaction». This article explores this «actor/spectator interaction» with the techno-interaction provided by virtual reality tools, thus conditioning a performance into an uncompromising digital piece, providing the audience with the necessary distance to express its opinion, without falling into alienation.

**Key Words:** Postdrama, Digital Theater, Immersive Theater, Polarization, Woke Culture.

**Sumario:** 1. Introducción. 2. Cuando el colectivo interfiere en expresión del individuo. 3. ¿Un ingrediente más en la configuración del advenimiento de este nuevo teatro que cada vez se ha reconfigurado en base a la tecnología contemporánea. 5. Oportunidades en una conexión disociada. 6. Evoluciones pragmáticas y resultados prometedores en producciones inmersivas. 7. Técnica audiovisual y composición: Los pilares de producciones inmersivas. 8. Elementos conmutables y sus discutibles aplicaciones. 9. Conclusiones. 10. Obras citadas. 11. Notas.

Copyright: © 2023. Este es un artículo abierto distribuido bajo los términos de una licencia de uso y distribución Creative Commons 4.0 Internacional (CC BY 4.0)

JUAN PABLO CRUCES. Profesional con grado en Teatro y Comunicación Escénica en la Universidad de las Artes, Ciencias y Comunicación – UNIACC, Máster en Teatro y Artes Escénicas y Doctorando en Estudios Teatrales por la Universidad Complutense de Madrid. Se desempeña en el área de la investigación hacia el Performance Art, Posdrama, Semiótica Teatral y Danza Teatro.

## I. INTRODUCCIÓN

Para repensar la puesta en escena en el contexto pandémico mediante el uso total de las tecnologías digitales actuales, debe considerarse que el dinamismo performativo y por consecuencia su organicidad, se ve afectado constantemente por el acostumbramiento adquirido en la virtualidad; es decir, que el efecto sociocultural derivado del caso más cercano que hemos tenido sobre la virtualización de las relaciones interpersonales desde la pandemia, ha acondicionado lenta y progresivamente la forma de comportarnos como seres gregarios, tal como se ha venido desarrollando desde el advenimiento del «internet de las cosas».

Si bien el teatro siempre será teatro y si se mezclase excesivamente con lo audiovisual entraríamos en el área de la producción audiovisual y cinematográfica; no es menos cierto que en una época donde todo es pantallas táctiles, aplicaciones y el comercio cada vez es más digital, cosas como los libros, los videojuegos y las películas prescindan de formato físico, no por ello la industria papelería se ha detenido, los cines no han cerrado y las empresas siguen vendiendo versiones físicas de los videojuegos.

Con los ejemplos anteriores, se colige que el teatro en sí mismo tiene dificultades a la hora de expandirse plenamente en estas dinámicas. Por otro lado, tecnologías como las cámaras de 360° tienen la capacidad de grabar todo lo que está alrededor. Para emular la experiencia inmersiva que estos entregan, solo se necesita reproducir ese tipo de vídeo con unas gafas de realidad virtual (de ahora en adelante VR) que o van conectadas a una computadora o dispositivo específico para emular vídeos VR, o con un propio smartphone, se consiguen unas gafas VR donde el teléfono se inserta, obteniendo así un aparato con las características antes mencionadas. Pero sigue siendo lo mismo, estamos viendo teatro grabado. En la pandemia, se vio mucho teatro de este tipo, aunque, en el caso donde hubo presupuesto suficiente se hicieron en vivo estas experiencias, bien por plataformas como *Zoom* donde los actores se desenvolvían por medio de una *webcam*, bien por medio de experiencias inmersivas con la tecnología VR antes mencionada. Sin embargo se sacrifica el convivio, esta liturgia donde se asiste como feligrés a recibir la hostia, sea este alimento para el alma o un guantazo en la cara, refiriéndonos a performances polémicas, generalmente financiadas «ideológicamente» por asociaciones que son parte de la denominada «*woke culture*».

## 2. CUANDO EL COLECTIVO INTERFIERE EN EXPRESIÓN DEL INDIVIDUO

El término financiación se comprende desde el concepto de «to be fueled with», de manera metafórica, estos pensamientos ideológicos «encienden» el tan deseado debate de ideas que pretenden instaurar, desatando batallas de superioridad moral. Si bien se montan mensajes predeterminados en consonancia con los fines efectistas que pretenden mellar en la opinión, pública, desarrollar una polarización tal que tanto víctimas como victimarios han de aprovechar en pos de su propio beneficio sociopolítico. De esa manera, estos estandartes configuran las performances a manera de amalgama, tratando de introducir tanto la crítica, como la narrativa, lo estético, lo escénico en sí, diluyéndose y difuminando tanto lo comunicado como lo estético. Debe entenderse por ello esta «woke culture» en el teatro desde su uso propagandístico.

El origen de la palabra *Woke* surge durante las protestas por los derechos de los afroamericanos en los Estados Unidos durante la década de 1930. Como antecedente, en 1923 el filósofo y activista social jamaicano Marcus Garvey hacía un llamado: «Wake up Ethiopia! Wake up Africa!» Mensaje dedicado a los ciudadanos negros de todo el mundo para que adquirieran una mayor conciencia social y política. Mas tarde, la frase «*Stay Woke*» apareció como parte de un epílogo hablado en la canción de 1938 «*Scottsboro Boys*», del músico Huddie Ledbetter, alias *Lead Belly*, donde describe la historia de un grupo de nueve adolescentes negros de Scottsboro, Arkansas, acusados de violar a dos mujeres blancas en 1931 (Romano, 2020).

Lead Belly se refiere a esta frase en relación explícita de la necesidad de los negros estadounidenses a ser conscientes de las amenazas por motivos raciales y de los peligros potenciales de la «América Blanca». El profesor afroamericano J. Saunders Redding cuenta que en el sur de los Estados Unidos se estaba gestando la idea colectiva que «el negro está llegando a tener fe en el trabajo organizado como fuerza de justicia social». En 1940 en la *Negro United Mine Workers* los trabajadores le decían que «despertarse es mucho más difícil que dormirse, pero que permanecerán despiertos más tiempo» (Saunders Redding, 1943).

En 1962 un joven novelista afroamericano William Melvin Kelley escribió un artículo para el *New York Times* titulado «*If You're Woke You Dig It*». Si bien no explica qué significa ser «Woke», su argumento implica que serlo es ser un negro estadounidense con conciencia social, alguien

consciente de la naturaleza efímera de la lengua vernácula negra, que podría estar alejando activamente esa lengua vernácula de los blancos que la explotarían o cambiarían su significado (Kelley, 1962).

Para entender a nivel semántico el uso de esta palabra, la profesora estadounidense Katherine Connor Martin lo explica:

Woke es el participio pasado habitual del verbo wake en inglés moderno, pero en algunas variedades históricas y contemporáneas la forma en pasado woke también se utiliza como participio pasado. El uso participial de woke en algunas variedades afroamericanas del inglés ha generado un significado adjetival que recientemente ha cobrado importancia en el uso general estadounidense, lo que ha motivado la adición de una nueva entrada para woke como adjetivo. El significado original del adjetivo woke (y anteriormente woke up) era simplemente «despierto», pero a mediados del siglo XX, woke se había extendido en sentido figurado para referirse a estar «consciente» o «bien informado» en un sentido político o cultural. En la última década, ese significado se ha catapultado al uso generalizado con un matiz particular de «alerta ante la discriminación racial o social y la injusticia», popularizado a través de la letra de la canción de 2008 Master Teacher de Erykah Badu, en la que las palabras «I stay woke» sirven de estribillo, y más recientemente a través de su asociación con el movimiento Black Lives Matter, especialmente en las redes sociales. (Connor Martin, 2017)

Se entiende que el uso de la palabra «despertar» en pasado es parte del «Inglés vernáculo afroamericano». De esto y los antecedentes se deduce que:

- Identifica un grupo racial.
- Establece una lucha identitaria.
- Registra a modo de ícono un suceso histórico.

Sin embargo, las connotaciones actuales de esta palabra dejan en evidencia la desinformación por medio de la deformación del concepto en las redes sociales de internet que existen en la actualidad. Se ha vuelto un término peyorativo para personas de sectores progresistas, relacionándose con temas de identidad y raza como que los blancos tienen ciertos privilegios o que los negros deberían obtener ciertas compensaciones

por discriminaciones del pasado. Se entra por tanto a la definición de lo que es la cultura de la cancelación que, en términos generales, es la idea de que las personas que defienden ideas más liberales, especialmente en torno a la identidad (sobre todo sexual) y la raza, tienen demasiado poder y pueden avergonzarse públicamente a quienes no están de acuerdo con ellas, lo que a veces lleva a que quienes no comparten estas ideas sean apartados, por ejemplo, de sus puestos de trabajo o ser linchados tanto física como virtualmente, es decir, ser «cancelados» (Bacon, 2021).

El comentarista canadiense David Brooks comparte que el hecho de ser *Woke* es ser radicalmente consciente, por ende las paranoias que derivan de ello están completamente justificadas ya que la podredumbre que impregna las estructuras de poder es el fante por antonomasia que hay que derribar. La vía *Woke* comparte la postura rebelde de lo *Cool*, pero es lo contrario de lo *Cool* en ciertos aspectos, pues lo *Cool* solía ser políticamente distante, en cambio para ser *Woke* es necesario ser un activista social. *Cool* es a individualismo como *Woke* a nacionalismo y colectivismo. Lo *Cool* se reserva emocionalmente; *woke* es colérico, apasionado e indignado. Lo *Cool* permite la ambigüedad moral; *woke* busca establecer un marcador claro de lo que es inaceptable (Brooks, 2017).

Estas contradicciones son las que generan desavenencias en los procesos creativos escénicos, sobre todo cuando de creaciones colectivas se tratan, porque o todos están de acuerdo con los fines sociopolíticos que se quieren exponer en un montaje o perfectamente se reemplaza con otro militante que no tenga escrúpulos en justificar la manoseada frase de «El fin justifica los medios».

### 3. ¿UN INGREDIENTE MÁS EN LA CONFIGURACIÓN DEL ADVENIMIENTO DE ESTE NUEVO TEATRO QUE CADA VEZ SE HACE MÁS DIGITAL?

Un mensaje que no logra polarizar a su público en medio del entretenimiento, es un mensaje mal construido en términos efectistas. Aun cuando sea mediocre, este debe de estar acompañado de una coreografía prolija y una escenografía sugerente. Cuando los artefactos adornan y funcionan en base a gustos populares, el resto es trabajo del espectador. Si bien existen técnicas para llevar a cabo un proceso de creación, el hecho de poseer una técnica específica, sea una manera de actuar, una estética tanto visual como psicoemocional o incluso una forma de

entregar el producto, es decir, sea a modo textual, visual, digital interactivo, entre otras, son limitantes como liberadoras, ergo es una paradoja donde la tendencia de dividir y clasificar puede producir más de algún error tanto semántico como sintáctico. Esto de pensar demasiado las formas y los modos de expresarse, deconstruir, reconstruir, reinventar, redefinir, entra en una especie de acoso mental, una turbación en el flujo creativo de un artista sea como sea que se le quiera definir, clasificar, fichar, enclaustrar. Ello conlleva también al enquistamiento de un estilo, a sostenerse de un concepto que puede otorgar cierta comodidad, a la par de ser un grillete investigativo, esto es: «hacer lo que se supone que se hace bien». Existe una visión viciada de estos convivios espectaculares, porque el ser humano «posmoderno» y por consecuencia el «artista posmoderno», tiene tendencia a evitar lo que quiere decir en realidad; más bien dice lo que los demás creen que quiere decir. Este entrampamiento dilucida un comportamiento entre actor y espectador donde el artista es un reo y el espectador el gendarme. La policía de la posverdad es claramente un ente omnisciente. Todo se rige por la corrección política, sea este explícita o no.

La voz tanto de directores, como actores y performers se encuentra en un limbo entre lo que es necesario comunicar, lo que se tiene que vender (y por ende que tenga espacio en el mercado) y lo que extienda un puente sociopolítico tanto entre espectadores comunes como instituciones.

#### 4. REPENSAR EN BASE A LA TECNOLOGÍA CONTEMPORÁNEA

En Venezuela el año 1982, Ibrahim Guerra dramaturgo y director del mismo país produjo una obra llamada «A 2.50 la Cuba libre». Lo particular de esta pieza es que se desarrolla en un bar a diferencia de una obra de teatro con una sala habitual donde el público y los actores están en espacios diferentes. El escenario es todo el local donde existen mesas para los comensales, en este caso, el público. Las actrices desarrollan todo el drama entre el público consumidor. En las mesas están una botella de ron y otra de *Coca-Cola* que hace la bebida conocida como Cubalibre y será consumida por el público en el transcurso de la obra.

Esta obra es clasificada como «Teatro Hiperrealista». Este concepto en la obra tiene como base en que se ambienta la sala de teatro en un



bar o también puede ser desarrollada en un bar, es decir, es una obra que hoy se puede clasificar en una performance de tipo «*site responsive*». Las actrices además de estar en la obra, están con los espectadores para servirles y los textos oscilan entre la realidad presente y la realidad ficticia que se está planteando. Si este tipo de montaje se traspasa a lo virtual ¿Qué realidad real y realidad ficticia se combina y genera en una emisión vía *Zoom*, plataformas de *streaming* y afines? En este sentido, en mayo de 2022 Sergio Camacho, director de Artes Escénicas de la Universidad de Nottingham en su campus de Malasia, desarrolló dos espectáculos:

- a. *Brave New Normal*: Esta es una adaptación original de «*Brave New World*» de Aldous Huxley, translocado a un mundo muy similar al nuestro. La humanidad, en aras de la equidad y la seguridad, vive aislada en una burbuja irreal, la «Nueva Normalidad», subordinada a sus propios inventos: la ciencia, la tecnología y la organización social. El espectáculo se produjo durante un período de confinamiento más estricto, con todos los actores actuando desde sus respectivas burbujas, dispersas por Malasia y China, sin interacción física.
- b. *Covid 19-84*: En esta adaptación a los tiempos actuales de la obra de George Orwell, la tecnología rompe los límites de la distancia física para establecer una narrativa multiversal, con actores físicos, actores virtuales y audiencias interconectados sincrónicamente en Malasia y China en una sola actuación de teatro híbrido. En esta obra, nuestra sociedad se pone frente a un espejo distorsionado, reflejando un mundo en el que las personas se controlan mutuamente, en el que la historia se reescribe frente a nuestros propios ojos, en el que se cancela la divergencia y se pierde la libertad por nuestro propio bien.

En estas dos obras se utiliza el tema del Covid y las herramientas de transmisión. Cabe destacar que para la transmisión de estos se utilizó la plataforma Cloud Theatre<sup>1</sup>, que rompe las fronteras geográficas al traer espectáculos y audiencias de todo el mundo, brindándoles una experiencia de teatro digital sin precedentes, desde la compra de entradas hasta la asistencia a los espectáculos. Cofundado por los teatrístas malayos William Yap y Dennis Lee, el innovador teatro digital de *Cloud Theatre*

ha llevado con éxito la experiencia del teatro físico en línea, al imitar las experiencias del teatro físico como la verificación de boletos, el *lobby*, el chat en vivo, votaciones en vivo, sección para sacarse y publicar fotos viendo el espectáculo y la posibilidad de conversar con los demás posterior al espectáculo. Hoy, audiencias de más de 50 países han asistido y disfrutado de actuaciones de Malasia, Singapur, Inglaterra, Hong Kong, Taiwán, entre otros.

Una idea innovadora y creativa de emular la experiencia teatral, poder interactuar tal como si estuviésemos ahí, un teatro mundial, un lobby donde podemos reunirnos sin comprometernos.

Sin embargo, esta situación hace recordar las palabras de la académica estadounidense Peggy Phelan:

Sólo la vida está en el presente. La performance no puede guardarse, registrarse, documentarse ni participar de otro modo en la circulación de representaciones de representaciones: una vez que lo hace, se convierte en algo más que actuación. En la medida en que la performance intenta entrar en la economía de la reproducción, traiciona y disminuye la promesa de su propia ontología. (Phelan, 1993, pág. 146)

Su postura sobre la efimeridad de la performance y la fuerza que esta otorga en la realización de la misma, dan también a entender esta condición que se la ha puesto al teatro, al darnos cuenta que a cada paso que da la tecnología, se margina de las convenciones sociotecnológicas a las que un ser humano actualizado está acostumbrado. De hecho, para algunos pensadores y practicantes el teatro es visto como una forma residual útil y atractiva porque va contra la corriente de nuestra cultura tecnológica y simulada, prometiéndolo, de una manera que recuerda al pensamiento fenomenológico, un encuentro con el tiempo real, la experiencia vivida y la muerte. Algunas de estas cuestiones se abordan en el libro *Theatre, Theory, Postmodernism* del coreógrafo alemán Johannes Birringer, quien lamenta la marginación del teatro en la cultura posmoderna y, si bien la resistencia del teatro a estar «a la vanguardia» es encantadora, también es incapacitante.

## 5. OPORTUNIDADES EN UNA CONEXIÓN DISOCIADA

Artefactos tecnológicos como las computadoras, sitios web, una red social o una entidad virtual, le reclaman a los espectadores que se les considere vivos. Por ejemplo, el «liveness», concepto acuñado a partir de la informática por el académico estadounidense Phillip Auslander, no es una característica del objeto ni un efecto causado por algún aspecto del objeto, como su medio, la capacidad de responder en tiempo real o el antropomorfismo. El *liveness* es más bien, una interacción producida a través de nuestro compromiso con el objeto y nuestra voluntad de aceptar su reclamo.

Birringer, por otra parte, no ve el capitalismo posmodernista tardío, del cual estas tecnologías son herederas, como una situación atractiva: es una época de efectos deshumanizantes sobre el «cuerpo desposeído» y de «desplazamientos sociales y económicos generalizados», lo que alguna vez se podría haber llamado explotación y alienación. Sin embargo, no tiene sentido negarse a involucrarse en esta situación. El teatro debe tener una «conexión crítica con la cultura posmoderna». El posmodernismo es un proceso todavía en marcha y no un hecho consumado. La resistencia del teatro al empobrecimiento posmoderno no radica en su anacrónico «*liveness*», sino en su exploración obsesiva de la representación y sus límites, en su capacidad de contradecir y romper la indiferencia de la cultura contemporánea: «las prácticas y contramodelos descritos permiten pensar que el teatro no puede ser absorbido por el espectáculo de una cultura tecnológica en tanto pueda experimentar y reinterpretar las contradicciones producidas por esta cultura» (Birringer, 1991, pág. 228).

Ante tantos cambios, llegar a puerto en términos escénicos requerirá de más herramientas psicoemocionales que puede descubrirse en experimentos tales como el teatro de los sentidos, el teatro inmersivo, performance uno a uno. Estas invitan al público directamente a sus entornos escenográficos, similares a lo que sería una instalación, para explorar y participar, convirtiéndose efectivamente en artistas; su actuación a menudo se basa en gran medida en los vocabularios del teatro físico. La performance cara a cara suele ser una forma de «arte escénico/arte en vivo» en la que una sola persona actúa con y para un miembro de la audiencia a la vez, generalmente durante una duración comparativamente corta de cinco a treinta minutos; la dirección del

intérprete toma a un miembro de la audiencia y por lo general requiere su participación como intérprete. Estas prácticas comparten un enfoque que integra de manera activa, espacial y escénica al público como, en diversos grados, co-creadores de la actuación.

La académica inglesa Josephine Machon, para comprender el fenómeno del teatro inmersivo utiliza el concepto de la (Syn)estética:

La práctica escénica (Syn)estética es siempre imaginativa en su forma y generalmente interdisciplinaria en su ejecución. El teatro inmersivo es un ejemplo del estilo. Fusiona varias disciplinas para crear su propio lenguaje híbrido que asegura que el trabajo producido sea multidimensional y en capas, invitando a la audiencia a convertirse en participantes conscientes y activos en el trabajo. Cuando se anima a la audiencia a experimentar las capas de «significado» de la obra convirtiéndose en parte del juego lúdico en el corazón de la forma misma, se enciende una curiosidad dinámica; una curiosidad que puede buscar desenterrar narrativas, temas o simplemente estar dentro de la obra. (Machon, 2013 pág. 105)

Como se puede entender, (Syn)estética deriva de «sinestesia», el griego *syn* significa «juntos» y *aisthesis*, que significa «sensación» o «percepción». Sinestesia es también un término médico para definir una condición neurológica en la que se produce una fusión de sensaciones cuando un sentido está estimulado, lo que automática y simultáneamente provoca una estimulación en otro de los sentidos, un individuo puede percibir olores o palabras para ciertos colores, o una palabra como un olor particular o experimentar sabores como formas tangibles.

## 6. EVOLUCIONES PRAGMÁTICAS Y RESULTADOS PROMETEDORES EN PRODUCCIONES INMERSIVAS.

Llegar a resultados (syn)estéticos con dispositivos anteriormente mencionados como las cámaras de 360° han sido demostrados por compañías como *Theater 360 degrees*<sup>2</sup>. Son artistas ucranianos que han estado trabajando en la combinación del arte y la tecnología moderna para promover el teatro ucraniano y hacerlo accesible a los entusiastas del arte de todo el mundo. Su objetivo principal es acelerar el desarrollo del teatro

y aumentar el conocimiento de los proyectos de arte ucranianos, independientemente de la ubicación del público, ofreciendo características únicas que incluyen disparo multicámara y multiángulo, tecnología de escaneo 3D para la transferencia de objetos de la vida real a virtuales, efectos y equipos de sonido excepcionales y una perspectiva de 360°.

El concepto de 360° se ha ligado con la directa participación del público, que estos mismos participen en el desarrollo de la historia adoptando roles. En esta línea la compañía *Punchdrunk*<sup>5</sup> en Inglaterra, ha desarrollado hasta hoy 25 espectáculos. Entre los más conocidos están *The Drowned Man* estrenada en Julio de 2013 (adaptación de *Woyzeck* del dramaturgo alemán Georg Büchner) y *The Burnt City* estrenada en abril de 2022, ambientándose esta en la Guerra de Troya. Mientras que *The Drowned Man* se realiza en una antigua oficina de correos cerca de Paddinton Station en Londres, *The Burnt City* toma lugar en antiguos arsenales en el distrito de Woolwich en Londres.

El factor que las une es que ambas se montan en edificios de varias salas y niveles, cada una adaptándose a las necesidades de la historia. Los espectadores pueden o no participar de estas dinámicas, y la inmersión podría considerársela una actividad lúdica donde el empleo de lo que se entiende por teatro mantiene esa jerarquía propia de la estructura aristotélica.

El director de *Punchdrunk*, Felix Barrett, entiende lo inmersivo en sus producciones desde el empoderamiento de la audiencia en el sentido de que se la pone en el centro de la acción; son el eje desde el cual gira todo lo demás. Es la creación de universos teatrales paralelos en los que el público se olvida de que es público y, por tanto, cambia su estatus dentro de la obra. Respecto de cuáles son los elementos vitales para una producción de su compañía, Barrett comparte que es la fusión de todas las disciplinas y la creencia de que ninguna disciplina es más importante que otra; la luz es tan importante como el sonido, que es tan importante como la acción, que es tan importante como el espacio, etc. Además, lo que es crucialmente importante es el detalle en el trabajo; la implicación de que siempre se puede cavar más profundo y encontrar algo de mérito. Está implícito en el detalle espacial, siempre hay secretos por encontrar, pero también en la obra en su conjunto; saber que hay otras habitaciones, otras escenas, más antecedentes de un personaje determinado; un ángulo perfecto para ver una transición de iluminación o capturar un pequeño *son et lumière* (Show lumínico), ello conlleva a que siempre

exista y se desarrolle la promesa de que hay más por descubrir en una performance, ya que esta no se supedita a la producción en sí, sino que también a la retroalimentación que entrega el espectador (Machon, 2013 pág. 159).

¿Podría uno cambiar el curso de aquellas narrativas? ¿Lo que un espectador haga o no cambiará en su totalidad la calidad de la performance? En ese sentido la compañía *You Me Bum Bum Train* (YMBBT) realiza espectáculos dirigidos derechamente al espectador. Puedes ser voluntario y ser parte del elenco de una experiencia inmersiva X o bien ser espectador, para ello se debe contactar la compañía a través de su página web<sup>4</sup>, puesto que las convocatorias no son públicas, hay que pedir la información a la compañía de sus performances. No se tiene registro de lo que sucede, no se comparte nada de lo que se desarrolla en cada sesión. Los actores (o guías) le hablan directamente a la audiencia y se sumergen en una serie de mundos en los que estos son los protagonistas, obligados a reaccionar ante situaciones inusuales en las que los organizadores (en este caso) son los únicos no actores en el espacio. Respecto a esta compañía, la directora canadiense Kendra Jones nos comparte su experiencia siendo parte de una performance de YMBBT:

Al actuar, cada noche llegaba a casa sintiéndome como si me hubiera ido de viaje. [...] una variedad de experiencias y reacciones humanas a un solo evento en particular, uno que fue claramente teatral, pero también notablemente no dramático. La similitud simultánea y la singularidad de cada uno de los seres humanos que pasaron fue evidente. Las distintas características de la experiencia de cada pasajero fueron evidentes para los artistas y dieron forma a nuestra experiencia de la tarea repetitiva de crear la misma escena 15 o 20 veces por noche. [...] A diferencia de experiencias previas en las que los actores perciben a la audiencia como un colectivo, con este tipo de actuación inmersiva, los actores adquieren un conocimiento de la audiencia como seres individuales y autónomos, y sus respuestas únicas. Las producciones están envueltas en secreto; los detalles del viaje se mantienen en secreto y no se comparten fotos. A aquellos que han pasado por el programa se les pide que se guarden sus experiencias y no las compartan en detalle, especialmente en las redes sociales. La naturaleza personal de estas experiencias es primordial, y el impacto de esto depende de las expectativas o, para ser más claros, de

la falta de ellas. Los pasajeros solo esperan una sorpresa. Son incapaces de construir una preparación intelectual, por lo que se enfrentan a las situaciones y responden orgánicamente en el momento de la experiencia. (Jones, 2017 págs. 82-83)

Siguiendo la línea de *Punchdrunk*, la compañía *dreamthink:peak*<sup>5</sup> realiza performances «*site-responsive*», es decir, desarrollan una investigación en el sitio utilizado como parte del proceso de creación de la obra<sup>6</sup>. En 23 años de carrera, con 10 espectáculos hasta la fecha, siendo su primer montaje en 1999 «*Who Goes there?*», obra que deconstruye a *Hamlet* de William Shakespeare, y su última producción «*Unreal City*» donde se es participe de una experiencia mixta totalmente accesible solo para dos espectadores a la vez, desarrollada para la *Founder's Room* del *Brighton Dome* en enero de 2022. Creada con una amplia gama de talentosos artistas autistas y con dificultades de aprendizaje, la obra explora lo que significa la conexión personal en un mundo cada vez más digital. En ella se imagina lo que ocurre cuando las vidas virtuales se confunden con la «realidad» física y pone de relieve cómo la tecnología puede facilitar y limitar la inclusión social y la interacción humana<sup>7</sup>.

En estas creaciones la investigación tendrá en cuenta la geografía, la localidad, la topografía, la comunidad e historia de aquel lugar. Estos pueden considerarse de «código abierto» para el uso y la interpretación de cualquier persona. Dado que la mayor parte del trabajo que responde al sitio es temporal, existiendo en su forma original solo durante la duración de su exposición pública en el sitio, la naturaleza temporal del arte en vivo encaja bien en este contexto. En este sentido, el teórico alemán Oliver Grau menciona que la inmersión surge cuando la obra de arte y el aparato técnico, el mensaje y el medio de percepción, convergen en un todo inseparable. El principio de inmersión se utiliza para retirar el aparato del medio de la ilusión de la percepción de los observadores para maximizar la intensidad del mensaje que se transmite (Grau, 2003). *Dreamthink:peak* trabaja con varios medios mixtos, se pone en medio de los dos enfoques anteriormente mencionados. Por lo general, al público se le da rienda suelta en un espacio amplio, pero a diferencia de *Punchdrunk*, se le otorga la capacidad de interactuar con los artistas y la escenografía de forma predeterminada. El director y fundador de *dreamthink:peak*, Tristan Sharps, dice de su teatro que no sabe si estas dinámicas signifiquen que estén sumergiendo completamente a la

audiencia en un mundo o si en parte responden al mundo que albergaba el mundo en el que estábamos; es un diálogo entre las dos cosas, un diálogo dentro del espacio. A menudo, el espacio, el sitio y el contexto del sitio se convierten en el catalizador que realmente hace que esa idea sea extremadamente concreta (Machon, 2013 págs. 268-269). Considerando que le resulta difícil definir qué significa inmersivo, *site-specific*, *site-responsive* y *site-sympathetic*, entiende que son ganchos realmente útiles para que la gente lo entienda de una manera más asimilable. Aun así, no le importa en absoluto cómo le gusta a la gente llamar a su trabajo; no se atreve a definirlo de manera tan específica. Es menos importante cómo las personas eligen etiquetar su trabajo, más bien que lo aprecien. Para él, el acto de crear es también el acto de descubrir.

## 7. TÉCNICA AUDIOVISUAL Y COMPOSICIÓN: LOS PILARES DE PRODUCCIONES INMERSIVAS.

Al incluir e introducir estos espectáculos en el espacio digital, producir videos en 360° es una proeza técnica. Con producciones de este tipo, cada corte de cámara se siente como un cambio de ubicación para la audiencia. Al igual que en el teatro, el público comparte el espacio con los artistas y, si bien son observadores pasivos, siguen estando «presentes». Por lo tanto, su narrativa debe estar impulsada por «escenas, en lugar de tomas», en las que cada escena tiene lugar en un solo lugar, tipificado por una sola ubicación de la cámara durante un período prolongado. No se pueden hacer cortes de ritmo o cambios de perspectiva rápidos dentro de un solo espacio con 360°. Más bien se debe confiar en el movimiento de los artistas dentro de un solo espacio para contar la historia. Su objetivo es animar a la audiencia a elegir de forma autónoma el seguir una línea narrativa específica. Sin embargo, al igual que con el teatro, es posible tener dos piezas diferentes de acción simultáneamente, lo que obliga a la audiencia a elegir cuál ver. Esta estructura afecta enormemente a la preproducción, donde en lugar de planificar una secuencia de tomas que luego se reunirán en un puesto, debe pensar en construir una escena que ofrezca un rico tapiz de detalles visuales simbólicos.

En la práctica, esto significa pensar en cada toma escenográficamente, por ejemplo, la forma en que los elementos visuales de todo el entorno pueden contribuir a la narración. Los cambios en la iluminación



se pueden utilizar para denotar cambios ambientales, el movimiento de objetos y accesorios a lo largo de la toma se vuelve muy significativo, y el espacio que los actores ocupan en relación entre sí adquiere un significado simbólico amplificado en comparación con el cine tradicional. El uso común sobre las tomas de cámara deja de ser válido. Ya no se pueden tener tomas amplias o primeros planos, sino que el encuadre debe tenerse en cuenta en relación con el espacio general y lo cerca que están los actores de la plataforma de la cámara.

#### 8. ELEMENTOS CONMUTABLES Y SUS DISCUTIBLES APLICACIONES.

Al tener todos estos antecedentes, cuestionarse el concepto de lo modular es necesario pues tal como piezas intercambiables de un aparato multiuso, el teatro se flexibiliza, pero esto conlleva a otras problemáticas sintagmáticas. Un producto escénico como los anteriores descritos, puede transformarse en un arma contra algo como las teorías conspirativas que rondan hoy en día en las redes, las *fake news*, la posverdad, la cultura de la cancelación y la limpieza del concepto *Woke*. Si por parte de estos subgrupos de los denominados «despiertos» la idea de usar las artes para poder despertar conciencias toma un rumbo más didáctico e informativo sin fanatismos de ningún tipo, la libre expresión que tanto se defiende hoy en una época tan polarizada por las grandes diferencias entre colectivos, inclusive cuando poseen corrientes de pensamiento similares, podrían convivir en un espacio de entretenimiento. Cuando la política se toma las artes y esta abusa de su poder coercitivo, lo escénico en este caso, se apropia del factor espectacular para causar daño, y los motivos de cualquier denuncia social (en cada caso) se tornan en mera propaganda vacía, victimizada y afiliada a cualquier clase de animosidad de la cual sería difícil salir, en orden de conseguir réditos sociales para establecer puntos de vista sesgados sobre un suceso específico con la tendencia a sacar de contexto cualquier frase o acción. Así, la solución que permiten las decisiones escénicas en espectáculos inmersivos donde proliferan las cámaras, el uso de aplicaciones diseñadas para cada obra, situaría al espectador en una especie de panóptico y quién vigila no es uno sino todos los espectadores y los actores en escena; es ahí cuando el público mismo se convierte en esta policía de la verdad, todo lo que se quiera comentar pasa por el escrutinio duro de lo políticamente correcto.

Ahora bien, estas nuevas herramientas podrían llevar a cabo una crítica más certera a la hora de evidenciar casos reales, representarlos como tal, cumpliendo un rol periodístico en el cual los artistas entregarían algo más que solo informar. La involucración de emociones en estas presentaciones es por tanto detonante de polémicas que cuestionen la labor de un artista al querer corroborar su objetividad en escena, pues valga la redundancia, también en cada uno de ellos existen ciertas preferencias que de una u otra manera, podrían interferir en el discurso.

Según algunos críticos, el arte en general pareciera ya no tener como principal objetivo el entretener por medio de la abstracción, ya sea por la excesiva academización, la fulgurante politización de cualquier tema del que se quiera debatir, el globalismo del cual se alimentan ciertas corrientes alienantes, generalmente chovinistas, y sus contrapartes como la globalización. De producir algún tipo de entretenimiento solo con lo que se considera actualmente políticamente correcto, el querer pasarse de los límites conllevaría a la total cancelación. La cultura de la cancelación se convierte en un factor casi esencial en las producciones tanto escénicas como audiovisuales, tal como lo planteó el dramaturgo húngaro Martin Esslin, que reflexiona respecto de que la tarea básica de cualquier persona interesada en presentar cualquier tipo de drama a cualquier audiencia consiste en captar su atención y mantenerla tanto tiempo como sea necesario. y se cumplan intenciones ambiciosas, impartir sabiduría y perspicacia, poesía y belleza, diversión y relajación, iluminación y purga de emociones. Si pierdes su atención, si no logras que se concentren en lo que está sucediendo, en lo que se está diciendo, todo está perdido (Esslin, 1977).

## 9. CONCLUSIONES

Estas experiencias dejan entrever que, aunque no solo se ciñen a estas y tampoco debe haber palabras finales para ningún tipo de investigación escénica, básicamente porque no se debería cortar el flujo de creación de conocimiento y reproducción de experiencias vívidas, que un ejecutante no es simplemente un recipiente, sino un conspirador que experimenta y moldea el mundo que lo rodea al mismo tiempo que los espectadores: esa es la inmersión. Dentro de este encuentro, hay un sentido de responsabilidad por la experiencia de la audiencia en manos de los artistas,

asegurando que la audiencia se sienta segura y capaz de liberar sus expectativas. Difiere de las convenciones de participación de la audiencia, en las que los miembros de la audiencia son llamados al escenario para realizar una tarea típicamente vergonzosa para el disfrute de los demás miembros de la audiencia, una risa engendrada a expensas de su buen humor. Este tipo de interacción también juega con la expectativa: la expectativa de que los miembros de la audiencia sin preparación ni entrenamiento se comporten de una manera que provoquen emociones, sensaciones. La audiencia en la inmersión, sin embargo, se posiciona con una responsabilidad hacia el mundo en el que se encuentra. Su interacción puede ser física o intelectual, pero siempre es para el beneficio mutuo de ellos y los artistas, en lugar de la diversión del grupo más grande a su cargo. Los creadores escénicos establecen un espacio que parece una sola cosa, utilizando la expectativa para crear una sensación de comodidad y familiaridad, y luego subvierte estas expectativas para inquietar al espectador y llamar la atención sobre algo específico en esta experiencia, aumentando la atención del miembro de la audiencia. En un espacio teatral es fácil que la información y la belleza te inunden desde la distancia, donde incluso las historias más escalofrantes o inquietantes pueden sentirse separadas de la propia experiencia.

En una época en la que comunicarse con la audiencia fuera del teatro es más fácil, las redes sociales, alojamiento web gratuito, costos de impresión económicos y software de código abierto, ayudan a conseguir cualquier tarea creativa que a uno se le ocurra. Todo esto significa que podemos abrir la experiencia teatral para que comience mucho antes de que el público recoja sus entradas. También podemos extender la experiencia más allá de la reverencia final, permitiendo que la audiencia regrese al mundo que ha creado con tanta destreza. En palabras del pintor mexicano Eloy Tarcisio:

El performance es una filosofía del contacto directo; es un lenguaje de signos y símbolos complejos que se relacionan con el espectador de forma inmediata y que, al enfrentarse el artista y el espectador, provoca una reacción esperada pero desconocida para ambas partes. (Tarcisio, 2001 pág. 21)

Convertir tanto desde quien ejerce la performance hasta quien la observa, se tornaría en una forma muy videojugabilística de concebir la

escena actual, aportando todo lo que entrega el ecosistema móvil, como las apps, en una dinámica social parecida que no comprometa más allá de la ficción construida en ese momento. Nos ayudaría a entender que somos sujetos encarnados mientras participamos en nuestras experiencias de «realidad virtual». Pero también nos reencarnamos y ganamos un sentido de presencia y agencia en estos espacios virtuales a través de la interfaz y el avatar (Dovey y Kennedy, 2006). Se adoptaría una postura más de avatar donde el espectador, ya personalizado, se posiciona en el rol de «espectador activo» listo para recibir cualquier comando del entorno que habita en ese momento. Al visitar un mundo virtual, uno trata al avatar en ese mundo como un vehículo del yo, un automóvil que conduce su mente. Se entra, se miran a través de ojos virtuales y luego conduce haciendo que su cuerpo virtual se mueva. El avatar mediatiza el yo: se habita, se recibe toda la información sensorial sobre el mundo desde ese punto de vista (Castronova, 2003).

Las convenciones sobre cómo articulamos los valores artísticos y promovemos nuestro trabajo cultural, se están remodelando ante nuestros ojos, aunque gran parte de esta remodelación parece estar pasando desapercibida, o al menos no notada, incluso por aquellos que adoptan la nueva retórica en sí. En consecuencia, nuestra discusión se centrará en extraer los supuestos culturales que subyacen a las obras de teatro recientes relacionadas digitalmente y al emprendimiento teatral motivado digitalmente; después de todo, lo digital es un referente en constante multiplicación y en su mayoría imposible de precisar, con los significados y las concepciones culturales de los nuevos medios y la cultura *online* tan múltiple y esquiva. A lo que está respondiendo nuestra cultura teatral con respecto a lo digital es tan incierto como a lo que intenta responder. De hecho, bajo los auspicios de lo digital, el alcance de las preguntas que estamos haciendo sobre la cultura teatral y las artes escénicas ha alcanzado un nuevo orden de magnitud, y eso en sí mismo es digno de una reflexión más profunda, y que seguirá evolucionando con el pasar de los años.

## 10. OBRAS CITADAS

- BACON, PERRY (17 de marzo de 2021). Why Attacking «Cancel Culture» And «Woke» People is Becoming the GOP's New Political Strategy. *FiveThirtyEight*. Disponible en <https://53eig.ht/3K8Vmh4>.
- BROOKS, DAVID (25 de julio de 2017). How Cool Works in America Today. *The New York Times*. Disponible en <https://nyti.ms/3E9NLLg>.
- BIRINGER, JOHANNES (1991). *Theatre, Theory, Postmodernism*. Bloomington: Indiana University Press.
- CASTRONOVA, EDWARD (2003). Theory of the Avatar. *CESIFO Working Paper*, 865. Disponible en <https://bit.ly/3y9hKzR>.
- CONNOR MARTIN, KATHERINE. (16 de junio de 2017). New words notes June 2017. *Oxford English Dictionary Blog*. Disponible en <https://bit.ly/3K7z3be>.
- DOVEY, JON y KENNEDY, HELEN W. (2006). *Game Cultures. Computer Games as New Media*. Maidenhead: Open University Press.
- ESSLIN, MARTIN (1977). *An Anatomy of the Theatre*. Nueva York: Farrar, Straus and Giroux.
- GIANNACHI, GABRIELLA (2004). *Virtual Theatres. An Introduction*. Londres: Routledge.
- GRAU, OLIVER (2003). *Virtual Art. From Illusion to Immersion*. Massachusetts: MIT Press.
- JONES, K. (2017). Re-imagining Expectation for the Theatrical Event. En Josh Machamer (Ed.), *Immersive Theatre. Engaging the Audience* (págs. 77-90). Illinois: Common Ground.
- KELLEY, WILLIAM M. (20 de mayo de 1962). If You're Woke You Dig It; No mickey mouse can be expected to follow today's Negro idiom without a hip assist. If You're Woke You Dig It. *The New York Times* (pág. 45). Disponible en <https://nyti.ms/3K7AUGy>.
- MACHON, JOSEPHINE (2013). *Immersive Theatres. Intimacy and Immediacy in Contemporary Performance*. Londres: Palgrave Macmillan.
- PHELAN, PEGGY (1993). *Unmarked. The Politics of Performance*. Londres: Routledge.
- ROMANO, AJA (9 de octubre de 2020). A history of «wokeness». *Vox*. Disponible en <https://bit.ly/3Z78jfB>.
- SAUNDERS REDDING, J. (marzo de 1943). A Negro Speaks for His People. *The Atlantic*. Disponible en <https://bit.ly/3xktdMb>.
- TARCISIO, ELOY (2001). *Con el cuerpo por delante. 47882 minutos de performance*. Ciudad de México: Ex Teresa/INBA.

## 11. NOTAS

- 1 Para más información, consultar en su página web <https://www.cloudtheatre.com>.
- 2 Se pueden visualizar sus obras (previo pago) en la plataforma checa Dramox <https://www.dramox.cz/theatres/146-theatre-360-degrees>.
- 3 Para más consultas de sus espectáculos, visitar su página web <https://www.punchdrunk.com>.
- 4 Para consultas sobre futuras producciones, ingresar a <https://www.bum-bumtrain.com/get-involved/>.
- 5 Para revisar el catálogo de espectáculos, ingresar a <https://dreamthink-speak.com/productions>.
- 6 En palabras del equipo, su trabajo entrelaza actuaciones en directo con películas e instalaciones para crear viajes extraordinarios, ambiciosos en escala, visualmente estratificados y populares entre el público allá donde se representen. Las obras han tenido lugar en diversos contextos físicos y arquitectónicos, desde los antiguos grandes almacenes de la Cooperativa Brighton hasta un matadero subterráneo de Clerkenwell, pasando por una fábrica de papel en desuso de Moscú o el Old Treasury Building de Perth (Australia). Desde su creación en 1999, la empresa ha desempeñado un papel clave en la evolución de las obras «site-responsive» en el Reino Unido y otros países.
- 7 Unreal City es un proyecto experimental en curso. Desarrollado a través de una residencia en el National Theatre Immersive Storytelling Studio, el proyecto se presentó inicialmente en el Battersea Arts Centre de Londres en marzo de 2020, y luego se recreó para el Brighton Dome en enero de 2022. El proyecto seguirá desarrollándose durante los próximos tres años.